

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN
BERBASIS WEBSITE PADA TOKO SEIKO ALBA YOGYAKARTA**

NASKAH PUBLIKASI



diajukan oleh

Fajar Dwi Hartanto

09.12.3981

kepada

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

NASKAH PUBLIKASI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DAN
PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA TOKO SEIKO ALBA
YOGYAKARTA**

disusun oleh :

Fajar Dwi Hartanto

09.12.3981

Dosen Pembimbing,



Heri Sismoro, M.Kom
NIK.190302057

Tanggal, 4 Juni 2013

Ketua Jurusan

S1 Sistem Informasi



Drs. Bambang Sudaryatno, MM
NIK.190302029

**ANALYSIS AND DESIGN MEDIA PROMOTION AND SALE BASED OF WEBSITE ON
SEIKO ALBA SHOP YOGYAKARTA**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN BERBASIS
WEBSITE PADA TOKO SEIKO ALBA YOGYAKARTA**

Fajar Dwi Hartanto
Heri Sismoro
Jurusan Sistem Informasi
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

This time information of technology is becoming more sophisticated, this is evidenced by using information technology, and now it's beginning to be a necessity. The Internet is one of the media technology that is easy to access information in anywhere and anytime, people can find out information around the world at that time by internet without having to visit the place. Internet is very useful as a media of information, it is also useful for promoting sales for business from small to international scale. Internet can introduce many things clearly, such as introducing themselves, business, and others.

This is done with a container known as a website. Seiko Alba Watches store is a store that provides various types and brands of clock complete with a variety of prices, stores that had addressed Monjali Street No.139 has a branch among others in Pakualaman, Sayidan. But there are no branches outside the province, it is a constraint because the target market is just people in Yogyakarta.

The existence of ther website is very helpful for consumers who are outside Yogyakarta to find information and make purchases at without having to come directly to this store, in addition to the store to promote broader consumer. This website uses PHP, HTML, CSS and Javascript with Adobe Dreamweaver. Databases using MySQL, Apache as the web server, as well as Adobe Photoshop design looks. Expected to make this website owners and consumers can interact more easily, safe and comfortable as well as information gained more clearly, quickly and accurately.

Keywords : *website, promotion media, sales website, Adobe Dreamweaver, MySQL.*

1. PENDAHULUAN

Saat ini teknologi informasi semakin canggih, hal ini dibuktikan dengan penggunaan teknologi informasi dijamin sekarang menjadi kebutuhan. Internet adalah salah satu dari media teknologi informasi yang mudah di akses dimana pun dan kapan pun, melalui internet seseorang bisa mengetahui informasi dari seluruh dunia saat itu juga tanpa harus mengunjungi tempat tersebut. Dalam internet selain berguna sebagai media informasi, juga berguna sebagai media promosi penjualan bagi para pelaku usaha mulai dari perusahaan kecil hingga perusahaan skala internasional. Internet dapat memperkenalkan segala sesuatu dengan jelas, seperti memperkenalkan diri, dunia usaha, dan lain-lain.

Toko Arloji Seiko Alba adalah toko yang menyediakan berbagai jenis dan merk jam yang lengkap dengan berbagai variasi harga, toko yang ber alamatkan jalan Monjali No 139 ini memiliki cabang antara lain di Pakualaman, Sayidan dan Terban. Akan tetapi tidak ada cabang di luar propinsi, hal ini menjadi kendala karena target pasar hanya masyarakat di Yogyakarta saja.

Hal inilah yang menjadi dominan bagi penulis untuk melakukan pembuatan situs website bagi toko Arloji Seiko Alba melalui media internet yang sekarang semakin berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi, misalnya dengan cara melakukan transaksi pemesanan dengan cepat sehingga konsumen tidak perlu datang dan tidak perlu mengantri lama, selain itu adanya ketepatan harga barang yang dijual membuat konsumen akan merasakan kenyamanan dari pelayanan toko Arloji Seiko Alba itu sendiri. Oleh sebab itu, dalam pembuatan website, tool ini dapat dikenal oleh masyarakat umum dan mampu meningkatkan penjualan dan pemasaran.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Telah diketahui bahwa informasi mempunyai peranan penting bagi manajemen di dalam pengambilan keputusan. Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi atau disebut juga dengan proses sistem informasi.

Sistem Informasi berguna untuk menyediakan informasi yang berguna untuk manajemen dan mendukung rencana strategis organisasi. Sedangkan tujuan dari sistem informasi tersebut untuk mengumpulkan data, menyimpan dan menginformasikan kepada para pemakai (*user*) yang membutuhkan.

2.2 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*Building block*), yaitu sebagai berikut:

1. Blok masukan (*Input block*)
Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang berupa dokumen-dokumen dasar.
2. Blok model (*Model block*)
Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
3. Blok keluaran (*Output block*)
Keluaran informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
4. Blok teknologi (*Technology block*)
Teknologi merupakan alat dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.
6. Blok Basis Data (*Database block*)
Basis data merupakan kumpulan data yang saling berkesinambungan antara satu dengan yang lainnya, tersimpan di hardware pada komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.
7. Blok Kendali (*Controls block*)
Pengendalian yang dirancang untuk meminimalisir hal-hal yang dapat merusak sistem informasi.

2.3 Data Flow Diagram

Suatu network yang menggambarkan suatu system automat, manual atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk komponen system yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya. Simbol-simbol yang terdapat dalam Data Flow Diagram :

1. External Entity
Simbol ini digunakan untuk menggambarkan asal / tujuan data.
2. Proses
Simbol ini digunakan untuk proses pengolahan/transformasi data.
3. Data Flow

Simbol ini digunakan untuk menggambarkan aliran data yang berjalan.

4. Data Store

Simbol ini digunakan untuk menggambarkan data flow yang sudah disimpan/diarsipkan.

Aturan Main Data Flow Diagram :

1. Di dalam data flow diagram (DFD) tidak boleh menghubungkan antara External Entity dengan External Entity lainnya secara langsung.
2. Di dalam data flow diagram (DFD) tidak boleh menghubungkan antara Data Store dengan Data Store lainnya secara langsung.
3. Di dalam data flow diagram (DFD) tidak boleh menghubungkan antara Data Store dengan External Entity atau sebaliknya secara langsung.
4. Setiap proses harus ada Data Flow yang masuk dan ada Data Flow yang keluar.

2.4 Software Yang Digunakan

Aplikasi ini akan dibangun menggunakan Macromedia Dreamweaver dan MySQL, dan Apache Web Server.

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian atau komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang dihadapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

3.1.1 Analisis Kelemahan

Metode yang digunakan oleh penulis untuk menganalisis kelemahan sistem lama adalah metode PIECES, yaitu menganalisis dari segi kinerja, informasi, ekonomi, keamanan, efisiensi dan layanan.

3.1.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sistem sangat dibutuhkan dalam mendukung kinerja sistem, apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan atau belum. Kebutuhan tersebut dikelompokkan menjadi functional dan non functional requirements. Functional requirements mencakup fungsi-fungsi atau layanan-layanan yang harus disediakan oleh

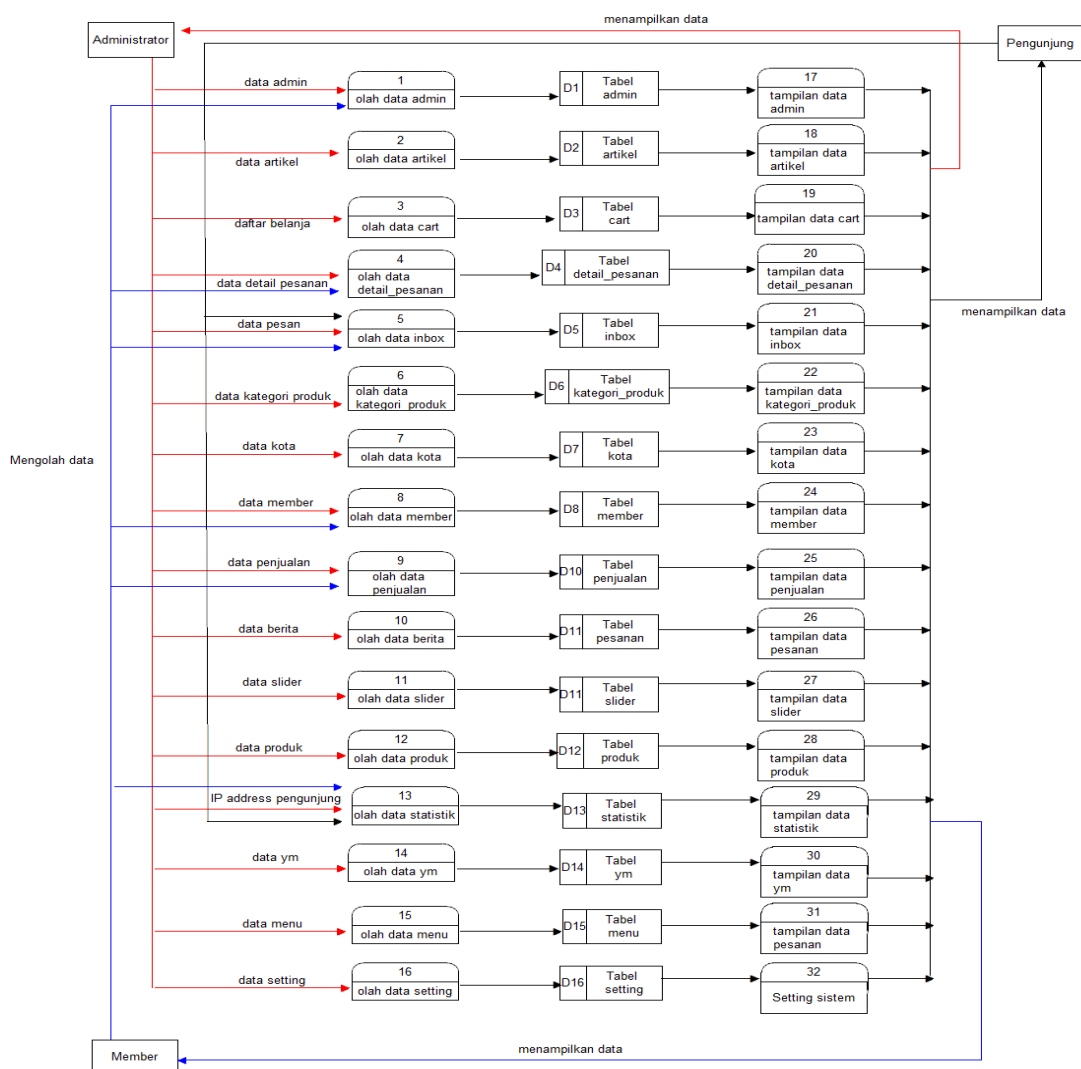
sistem. Nonfunctional requirements adalah hal-hal atau fitur-fitur lain(bukan fungsi atau layanan) untuk menunjang fungsionalitas dan utilitas sistem.

3.1.3 Analisis Kelayakan

Analisis ini diperlukan untuk menentukan kemungkinan pengembangan proyek sistem baru, apakah layak diteruskan atau tidak.

3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem penjualan ini menggunakan metode Diagram Aliran Data atau *Data Flow Diagram* (DFD) sebagai berikut :



Gambar 3.4 Data Flow Diagram Level 1

4. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Sistem

Kegiatan implementasi sistem dilakukan dengan dasar kegiatan yang telah direncanakan dalam rencana implementasi.

4.2 Uji Coba Sistem dan Program

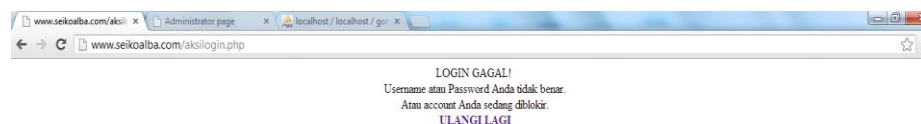
4.2.1 Pengujian Sistem

Sesuai dengan rancangan fisik sebagai dokumentasi aplikasi, maka program yang dibuat haruslah sesuai dengan dokumentasi yang telah dibuat. Dalam penerapan kode_kode program yang membangun website ini juga harus diuji agar terhindar dari kesalahan program secara menyeluruh.

1. White Box Testing

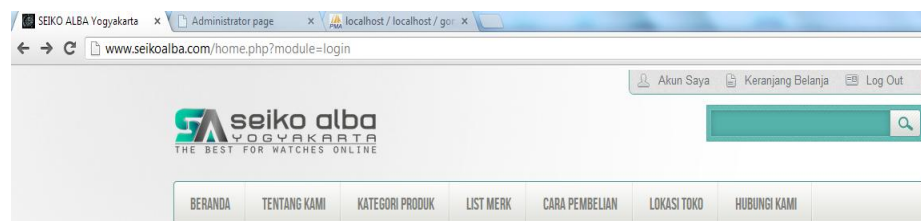
Uji coba white box menggunakan struktur kontrol rancangan untuk memperoleh test case. Didasarkan pada pengamatan yang teliti tahap detail prosedur dan jalur logika yang melewati perangkat lunak diuji dengan memberikan test case yang menguji serangkaian kondisi atau loop tertentu. Uji white box yang dilakukan pada website Seikoalba.com dilakukan pada :

1. Login member jika salah memasukan id member (username) atau sandi (password) maka akan muncul pesan :



Gambar 4.1 Pesan Login User Salah

2. Login member jika benar memasukan id member (username) atau sandi (password) maka akan muncul pesan :



Gambar 4.2 Pesan Login User Benar

3. Login administrator jika benar memasukan id member (username) atau sandi (password) maka akan muncul pesan :



Gambar 4.3 Pesan Login Administrator Benar

2 Black Box Testing

Uji coba black box yaitu pengujian spesifikasi suatu fungsi atau modul apakah berjalan dengan sesuai atau tidak. Uji coba black box pada website Toko Seiko Alba Yogyakarta adalah pada modul-modul yang terdapat pada halaman admin.

Berikut hasil uji coba nya :

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Pada Modul Halaman Admin

No	Pengujian Modul	Menu yang diuji	Hasil Test	Penguji
1	Manajemen Member	Lihat Tambah Edit Hapus	Sukses Sukses Sukses Sukses	Admin
2	Manajemen Modul	Lihat Tambah Edit	Sukses Sukses Sukses	Admin
3	Kategori produk	Lihat Tambah Edit	Sukses Sukses Sukses	Admin
4	Produk	Lihat Tambah Edit Hapus	Sukses Sukses Sukses Sukses	Admin
5	Order	Lihat Edit Hapus	Sukses Sukses Sukses	Admin

No	Pengujian Modul	Menu yang diuji	Hasil Test	Penguji
6	Ongkos Kirim	Lihat Tambah Edit Hapus	Sukses Sukses Sukses Sukses	Admin
7	Tentang Kami	Lihat Edit	Sukses Sukses	Admin
8	Manajemen User	Lihat Tambah Edit	Sukses Sukses Sukses	Admin
9	Hubungi Kami	Lihat Balas Hapus	Sukses Sukses Sukses	Admin
11	Banner	Lihat Tambah Edit Hapus	Sukses Sukses Sukses Sukses	Admin
12	Password Admin	Lihat Edit	Sukses Sukses	Admin
13	Modul YM	Lihat Tambah Edit Hapus	Sukses Sukses Sukses Sukses	Admin
14	Berita	Lihat Tambah Edit Hapus	Sukses Sukses Sukses Sukses	Admin
15	Laporan Penjualan	Lihat	Sukses	Admin

4.2.2 Pengujian Program

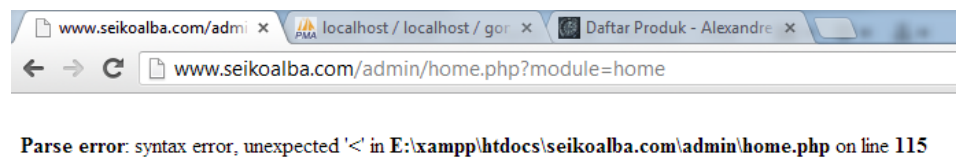
Sebelum program diterapkan maka program harus bebas dari kesalahan-kesalahan. Untuk itu program perlu dites untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi. Pada pengetesan program, masing-masing program yang telah berjalan dengan benar dan baik belum tentu program tersebut berjalan dengan program lainnya dengan baik dalam suatu sistem. Kumpulan dari semua program yang telah

diintegrasikan perlu dites kembali untuk melihat apakah suatu program dapat menerima input data dengan baik, dapat memprosesnya dengan baik, dan dapat memberikan output kepada program yang lainnya. Kesalahan dari program yang terjadi adalah sebagai berikut :

1. Kesalahan kode pemrograman (*syntax error*)

Adalah kesalahan dalam penulisan kode-kode program yang tidak sesuai dengan yang diisyaratkan. Kesalahan ini relatif mudah ditemukan dan diperbaiki karena kompiler akan memberitahukan letak dan sebab kesalahan waktu program dieksekusi.

Contoh skrip pada `home.php?module=home` kurang tanda “?” maka akan muncul pesan :



Gambar 4.4 Syntax Error

2. Kesalahan Logika (*logical error*)

Kesalahan ini terjadi pada logika program yang dibuat. Kesalahan ini sulit ditemukan, karena tidak ada pemberitahuan mengenai kesalahan dan tetap akan didapatkan hasilnya walaupun salah. Kesalahan ini sangat fatal karena akan menyesatkan bagi pengguna. Kesalahan ini dapat ditemukan dengan menganalisa alur logikanya. Contoh skrip tampilan yang akan muncul dimana ada konsumen mengeklik tombol beli pada daftar produk namun belum registrasi member.

Skrip dengan *logical error* :

```
{
{
echo "<li class='first my-wishlist'><a title='Keranjang Belanja' href='/profile'>Akun Saya </a></li>
<li class='my-account'><a title='My Account' href='/cart'>Keranjang Belanja</a></li>
<li class='shopping-cart'><a class='top-link-cart' title='Keluar' href='logout.php'>Log Out</a></li>";
}
```

Gambar 4.5 Logical Error

Skrip yang seharusnya :

```
{
{
echo "<li class='first my-wishlist'><a title='Keranjang Belanja' href='/profile'>Akun Saya </a></li>
<li class='my-account'><a title='My Account' href='/cart'>Keranjang Belanja</a></li>
<li class='shopping-cart'><a class='top-link-cart' title='Keluar' href='logout.php'>Log Out</a></li>";
}
```

Gambar 4.6 Tanpa Logical Error

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari semua pembahasan yang dituliskan dan dibahas oleh penulis dimulai dari bab I sampau bab IV, mulai dari latar belakang masalah, landasan teori serta perancangan dan implementasi dari perancangan dan implementasi aplikasi berbasis website pada toko Seiko Alba Yogyakarta, maka dapat diambil kesimpulan beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Dengan adanya website yang memanfaatkan internet sebagai media promosi serta pemasarannya dirasakan lebih efektif dan efisien. Pemilik toko dapat dengan mudah memberi pelayanan terhadap konsumen secara optimal dan memberikan informasi 24 jam serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
2. Dengan mengoptimalkan penggunaan website ini makan akan meningkatkan hasil penjualan produk dan lebih mengenalkan produk Seiko Alba Yogyakarta kepada pasar yang lebih luas.
3. Tampilan website didesain sesimple mungkin, serta dilengkapi dengan petunjuk bagaimana konsumen mendaftar member, petunjuk berbelanja, serta petunjuk konfirmasi pembayaran. Sehingga mempermudah pengunjung dalam melakukan transaksi.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan website ini masih banyak terdapat kekurangan yang sudah selayaknya diperbaiki maupun dilengkapi oleh pengembang selanjutnya.

Adapun saran yang ingin penulis sampaikan, sebagai berikut :

1. Perlu adanya pemakaian "forgot password" dari login admin dan login member.
2. Penerapan sistem pembayaran yang langsung terhubung dengan pihak bank atau menggunakan jasa pembayaran paypal, oleh karena itu untuk pengembangan sistem ini selanjutnya agar sudah bisa melakukan transaksi pembelian secara online.
3. Pada halaman pesanan, harusnya diberi tombol hapus. Hal ini berguna apabila status pembelian sudah lunas agar database tidak menumpuk.

Demikian saran yang penulis sampaikan agar dapat diterima sebagai masukan. Semoga Website ini dapat digunakan sebaik-baiknya dan mendapatkan manfaat yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amborowati, Armadyah. 2007. *Pengantar Pemrograman Terstruktur*. Yogyakarta: Andi Offset.
- HM, Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sitem Informasi: Pendekatan Terstruktur, Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kusrini. 2007. *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rangkuti, Fredy. 2009. *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communications*. Surabaya: Gramedia Pustaka Utama.
- Richardus, Indrajit. 2002. *Aplikasi Web Database dengan PHP & MySQL*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sunyoto, Andi. 2010. *Pemrograman Database dengan Visual Basic dan Microsoft SQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyanto, M. 2004. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syafrizal, Melwin. 2005. *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Wiswakarma, Komang. 2010. *Panduan Lengkap Menguasai Pemrograman CSS*. Yogyakarta: Loko Media.